

(1.0) ВВЕДЕНИЕ

Простые великие битвы истории («Простые ВБИ») позволяют игрокам воспроизводить значительные битвы древнего западного мира, которым посвящена серия GMT *Великие битвы истории* (ВБИ). «Простые ВБИ» разработаны для игроков, которые хотят более быструю версию системы ВБИ с меньшим числом бросков кубика, в то же время сохраняя как можно больше историзма и поучительности первоначальных правил. Эти правила и сопроводительный игровой буклет освещают все битвы, опубликованные в *Deluxe Alexander, SPQR, Caesar, Caesar: Conquest of Gaul, Cataphract* и всех связанных с ними модулях.

Важное примечание: этот буклет правил — независим; вам не понадобится оригинальный буклет правил ВБИ, чтобы играть по этой версии... хотя там содержатся интересные авторские и исторические примечания. Большая часть правил и механик, бывших неотъемлемыми для всех предыдущих сражений на суше в серии *Великие битвы истории* (ВБИ), или была изменена, или вообще больше не присутствует. Не предполагайте, что какие-либо предыдущие правила ВБИ применяются в *Простых ВБИ*. Если вы не видите правило напечатанным здесь, оно в этой игре — не правило.

(2.0) КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ, ТЕРМИНОЛОГИЯ И ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Это игровое приложение включает:

- 1 буклет правил
- 1 игровой буклет
- 1 инфолио диаграмм и таблиц

Вам понадобится следующее из исходной игры/модуля «Великие битвы истории»:

- фишки
- карты
- буклет сценариев
- 1 10-гранный кубик

(2.1) КАРТЫ

«Простые ВБИ» используют исходные карты ВБИ. Изменений в физических особенностях местности или их условных обозначениях нет. «Простые ВБИ», однако, имеют свои собственные диаграммы эффектов местности. Диаграммы эффектов местности из исходной серии не используются.

(2.2) ИГРОВЫЕ ФИШКИ

Есть три типа игровых фишек или жетонов: боевые отряды, представляющие различные рода сражающихся войск; лидеры, личности, командующие войсками; и информационные маркеры, используемые для фиксации разнообразной информации, необходимой для игры.

(2.21) Каждый боевой отряд принадлежит к определенному типу — и (возможно) классу (как проиллюстрировано ниже) — в зависимости от вооружения, доспехов/защитного снаряжения и уровня опыта. Все боевые отряды имеют численный рейтинг качества войск (КВ), численности и способности движения (см. 2.23). Отряды, способные вести обстрел метательными снарядами, также имеют указатель метательного снаряда, показывающий его тип (А/В/С = стрелы, J = дротики и S = камни/пращи и т.д.). Таблица обстрела дает дальность, на которой можно вести обстрел этими метательными снарядами.

ВАЖНОЕ ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: *типы римских отрядов LG и CO, отряды с указателями F или X и все отряды слонов не обладают способностью обстрела метательными снарядами в «Простых ВБИ».*

АВТОРСКОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: *мы решили устранить боевые топоры и пилумы из арсенала метательных снарядов. Они имели однократное применение перед столкновением. Отряды, вооруженные подобным образом, теперь обычно получают благоприятный модификатор при столкновении.*

Значительное изменение по сравнению с предыдущими играми ВБИ: оборотная сторона боевых фишек больше не используется для того, чтобы показать, что отряд «двигался». Вместо этого отряды, которые перенесли снижение боеспособности (8.2), используют эту оборотную сторону, чтобы показать это состояние. У отрядов, не способных перенести снижение боеспособности, оборотная сторона игнорируется.

(2.22) Каждый отряд — определенного типа, такого, как CO (когорты), VI (варварская пехота), LN (вооруженная копьями кавалерия) и т.д. Некоторые типы в дальнейшем подразделяются на классы: напр., когорты бывают VET (ветераны), REC (рекруты) или CON (конскрипты). Эти определения используются, чтобы определить эффективность одного типа/класса в бою с другим.

(2.23) Пример боевого отряда

Легионная когорта (ветераны)



**Перенесшая снижение боеспособности
легионная когорта (ветераны)**



Тип метательного
снаряда (не
используется)

Качество войск (КВ)**

** = Хотя на оборотной стороне это не указано, КВ отряда, который перенес снижение боеспособности, на два меньше (-2), чем его напечатанное КВ.

(2.24) Лидеры имеют несколько другой и менее подробный набор рейтингов, чем в предыдущих играх ВБИ. Они обсуждаются в §4.1, и пр.

(2.25) Информационные маркеры используются, чтобы отслеживать определенные игровые функции, о чем говорится ниже. «Простые ВБИ» используют только несколько видов маркеров из первоначальной серии.

ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: «Простые ВБИ» — гораздо менее маркеро-интенсивные, чем первоначальная серия. Нужны маркеры силы, в то время как маркеры столкновения и бегства/сбора (используемые для обозначения отрядов вне командования) используются как памятки для этой определенной фазы.

(2.3) ДИАГРАММЫ, ТАБЛИЦЫ И КУБИКИ

Использование каждой диаграммы и таблицы объясняется в правилах. «Простые ВБИ» имеют собственные диаграммы и таблицы. Диаграммы и таблицы из предыдущих игр ВБИ не используются. Игра использует 10-гранный кубик; «0» трактуется как «0» (не «10») и меньше, чем «1».

(2.4) ТЕРМИНОЛОГИЯ

Знание следующих игровых терминов будет полезно для игры.

БК/МБК = бросок кубика и модификатор броска кубика.

Боестолкновение = рукопашная (и, зачастую буквально, лобовая) схватка с рубящими и колющими ударами, треском и грохотом. Тяжелая работа; не для пугливых.

ДД = акроним для базового допустимого движения отряда. Оно также представляет манёвренность отряда относительно других отрядов в игре.

Действующий игрок = игрок, в данный момент совершающий ход игрока.
Противоборствующий игрок — это бездействующий игрок.

Захват хода = механика, посредством которой один игрок не дает другому ходить и ходит сам.

Зона контроля (ЗК) = шестиугольники - обычно прямо по фронту отряда — в которые этот отряд проецирует своим присутствием достаточно «влияния», чтобы затруднить свободу передвижения для вражеских отрядов.

КВ = акроним для наиважнейшего рейтинга качества войск. С ним будут постоянно сверяться на протяжении игры, обычно в любое время, когда отряд делает что-нибудь, что подвергнет опасности его сплочённость.

Класс = подкатегория внутри типа, используемая, чтобы различать между уровнями обученности и опыта или функции на поле боя.

Командир формирования = лидер, командующий формированием. Этот лидер нужен, чтобы ставить отряды формирования в командование. Вспомогательные формирования не имеют командира; их отряды всегда считаются в командовании.

Командование = задействованный отряд или находится в командовании, или вне командования. Отряды в командовании могут свободно подходить к вражеским отрядам в смежном шестиугольнике и отходить от них. Отряды вне командования не могут ни подходить к вражескому отряду, ни, в большинстве случаев, отходить от вражеского отряда в смежном шестиугольнике.

ОД = очки движения.

Снижение боеспособности = потеря сплочённости (и личного состава), которая уменьшает общую эффективность отряда. См. подробности в 8.2. Отряды, способные перенести снижение боеспособности, перечислены в расстановке конкретного сценария. Обратная сторона фишки (т.е. сторона «двигался») используется, чтобы показывать состояние перенесенного снижения.

Сплочённость = способность отряда оставаться в организованном боевом построении. В игре это измеряется в форме повреждений сплочённости. В отличие от ВБИ, повреждения сплочённости, раз полученные, никогда не могут быть сняты.

Тип = общее, категориальное описание боевого отряда, обычно используемое, чтобы определить боевые эффективность и результаты. *Примеры: СО (когорты), VI (варварская пехота), РН (фаланга) и.т.д.*

Формирование = группа боевых отрядов, которая может быть задействована в ход игрока. Формирования каждой армии перечислены в ее диаграмме формирований для этого сценария.

Численность = представляет число людей в отряде.

(2.5) МАСШТАБ ИГРЫ

Каждый шестиугольник — примерно 90 метров в поперечнике. Масштаб хода скорее эфемерный, поскольку здесь нет отдельных «ходов игры». Каждое очко численности представляет от 100- 150 пехоты или 100 кавалерии в зависимости от их построения, глубины рядов и использования. Застрельщики — исключение; их численность отражает их рассыпной тип строя.

(2.6) ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Большинство сценариев, занимающих одну карту, может быть сыграно за два или три часа. Большие битвы займут примерно на час больше, в то время как битвы на половине карты часто могут быть сыграны меньше чем за час.

(2.7) ВОПРОСЫ

Пришлите конверт с обратным адресом и знаком почтовой оплаты по адресу:

GMT Games Attn:
Simple GBoH
POB 1308
Hanford CA 93232-1308

Самый быстрый способ связаться с нами для ответа на вопросы — посредством электронной почты и интернета:

Адрес электронной почты AlanJRay@msn.com, или gmtgames-@aol.com.

Чтобы получить самый последний список игровых опечаток и информацию, касающуюся этой и других игр GMT Games, смотрите наш веб-сайт по адресу www.gmtgames.com, и мы также представлены в доме всех игроков в военно-исторические игры, форуме Consimworld. Этот сайт вы можете найти по адресу www.consim-world.com.

(3.0) ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Игра состоит из неопределенного числа ходов игроков, как показано ниже. Игроки чередуют ходы, подверженные успешному захвату хода (5.0), пока армия одного игрока не отходит (9.0) или не выполнены особые условия победы сценария (см. игровой буклет). Игрок, в настоящий момент проводящий ход игрока — действующий игрок.

(3.1) КТО ХОДИТ ПЕРВЫМ?

Если в инструкциях расстановки сценария не указано иного, игра начинается с того, что оба игрока бросают кубик, чтобы определить, кто будет ходить первым. Более высокий БК ходит первым. Ничьи перебрасываются снова.

(3.2) ХОД ИГРОКА

А. Фаза задействования. Действующий игрок может сделать одно из следующего:

- **задействовать** отряды в одном (или более) подходящем формировании и их командиров формирований. Все отряды в формировании задействованы, невзирая на их расположения на карте. Игрок использует командира каждого формирования, чтобы определить, какие отряды в задействованном формировании находятся в командовании (4.11). Маркируйте отряды вне командования лишним маркером («бегство/сбор» подойдет). Шаги с В по D пропускаются, если игрок не задействовал формирование.
- **передвигать** своего верховного командира. Верховный командир имеет допустимое движение, равное 30 очкам движения в данном случае. Никакие формирования не задействованы;
- **пасовать** и ничего не делать.

В. Фаза движения и/или обстрела метательными снарядами:

Задействованные отряды могут передвигаться и/или вести обстрел метательными снарядами. См. ограничения в 6.2 и 4.12.

С. Фаза боестолкновения: задействованные отряды проводят боестолкновение, невзирая на их состояние командования. Боестолкновение обязательно для задействованных отрядов, которые находятся во вражеской ЗК (6.2).

Д. Проверка отхода армии: см. 9.0.

(4.0) ЛИДЕРЫ И КОМАНДОВАНИЕ

ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: система командования в Простых ВБИ гораздо проще, чем в играх-прототипах. Такие излюбленности ВБИ, как инерция и козырь, были заменены захватом хода, в то время как приказы, команды линии и команды секции уступили место задействованию формирования и простому определению в/вне командования.

(4.1) ФОРМИРОВАНИЯ

Общее правило: армия каждого игрока разделена на отдельные формирования. Формирование состоит из боевых отрядов, которые могут быть задействованы вместе в один ход игрока. Каждый сценарий имеет диаграмму формирований для каждой стороны, которая перечисляет допустимые формирования и приданные им отряды. Каждое формирование имеет одного или больше командиров (вспомогательные войска являются исключением: они не имеют командира). Когда игрок задействует формирование, он должен также задействовать одного из его подходящих командиров.

ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: если все командиры формирования были уничтожены, формирование можно по-прежнему задействовать, хотя поставить отряды в командование будет невозможно.

>>(4.11) Когда формирование задействовано, игрок должен определить состояние командования отрядов в формировании. Отряды или находятся в командовании, или вне командования. Чтобы быть в командовании, отряд должен **или** быть в пределах командной досягаемости своего командира формирования, **или** быть смежным (но см. важное исключение в последнем предложении) с другим дружеским отрядом этого формирования, который находится в командовании. Обратите внимание, что это правило позволяет цепочке отрядов быть в командовании, пока один отряд в цепочке находится в пределах командной досягаемости лидера. Для некоторых формирований, как отмечено на диаграммах формирований, эта цепочка может проследиваться через один или более незанятый шестиугольник.

(4.12) Отряды в командовании могут передвигаться и вести бой без ограничения. Отряды, которые находятся вне командования, не могут ни передвигаться в смежный с вражеским отрядом шестиугольник, ни тратить очки движения, если они находятся во вражеской ЗК или имеют врага в своей ЗК.

(4.13) **Вспомогательные войска:** все вспомогательные и артиллерийские отряды, невзирая на свою близость к какому-либо командиру, считаются в командовании, когда задействованы. Никакой командир не нужен.

>>(4.14) **Многочисленные формирования:** как показано на некоторых диаграммах формирований, игрок может задействовать более чем одно формирование в один ход игрока, если выполнены определенные условия. Игрок может задействовать подходящие формирования и их командира в любом порядке по своему желанию. Состояние командования определяется отдельно для каждого формирования. Диаграмма формирований обычно укажет командира для

группы формирований. Достижимость этого определённого командира не используется для определения состояния командования, если лидер не командует одним из задействованных формирований. Командир группы, однако, задействован и может передвигаться, командует ли он или нет подходящим формированием. Игрок не обязан задействовать все подходящие формирования. Возвращающиеся лидеры (4.36 и 7.63) не могут использоваться, чтобы задействовать многочисленные формирования в ход игрока своего прибытия. Заменяющие лидеры (4.37) никогда не могут использоваться, чтобы задействовать многочисленные формирования.

ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: многочисленные формирования в «Простых ВБИ» похожи на команды секции и многочисленные команды линии в ВБИ. Здесь старший лидер используется, чтобы создавать возможность задействования, если условия выполнены, в то время как подчиненные низшего звена создают возможность для отрядов быть в командовании.

(4.15) Нет ограничения относительно того, сколь много туров подряд определённое формирование может быть задействовано.

ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: позволять определённому отряду/формированию быть постоянно задействованным может показаться причудой дизайнера. Это не так. Хотя бы потому, что, если вы сосредоточитесь исключительно на участке А, на участках В-Z будут неприятности. И чем более вы будете использовать отряд, тем быстрее он вымотается.

(4.16) Диаграммы формирований. см. информацию по расстановке отдельного сценария в игровом буклете.

(4.2) ЛИДЕРЫ

(4.21) Фишки лидеров. Каждый лидер обладает несколькими рейтингами, из которых в «Простых ВБИ» используются только следующие. Остальные игнорируются.

Захват (*не на фишке*, но приводится в инструкциях сценария): это число раз, сколько лидер может делать попытку захвата во время игры. Игроки должны подложить числовой маркер под лидера, чтобы показывать число остающихся попыток захвата.

Инициатива (*на фишке*): этот рейтинг используется, чтобы определять успех попытки захвата инициативы (5.0). Этот рейтинг используется только теми лидерами, которые также имеют рейтинг захвата.

Командная достижимость (*на фишке*): это достижимость в шестиугольниках, на которой лидер может ставить отряды в командование. Командная достижимость измеряется, используя беспрепятственный путь из шестиугольников, равный или меньший достижимости, прослеживаемый между лидером и отрядом. Считайте шестиугольник отряда, но не лидера. Путь прегражден шестиугольниками, занятыми вражескими отрядами или местностью, в которую лидер не может входить или пересекать.

Лицевая (задействованная) сторона



Оборотная (закончившая) сторона



АВТОРСКОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: мы используем шестиугольники, не очки движения, потому что большая часть приказов (хотя не все) отдавалась сигналами, или флагами, или трубой.

Указатель элиты (на фишке): в «Простых ВБИ», лидер с этим указателем считается имеющим героическую харизму (см. ниже), присутствует ли этот атрибут на фишке или нет.

Героическая харизма (на фишке, как или указатель героической харизмы, или указатель элиты): в то время как все лидеры оказывают положительное влияние (в виде МБК) на отряды, с которыми они сгруппированы во время столкновения, лидер с героической харизмой дает этот МБК столкновения всем отрядам в пределах двух шестиугольников, пока лидер сгруппирован с отрядом, который вовлечен в столкновение. Лидер обладает героической харизмой, если на фишке есть или указатель элиты, или указатель героической харизмы.

Допустимое движение (не на фишке): число очков движения (девять), которые задействованный лидер может тратить в фазу движения/обстрела метательными снарядами.

АВТОРСКОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: вожаков-слонов нет.

(4.22) Каждый игрок имеет **верховного командира (ВК)**. Верховные командиры используют рейтинги инициативы и захвата, как сказано выше. Командная досягаемость ВК используется, если ВК также является командиром формирования. В большей части сценариев игрок будет иметь других командиров в дополнение к ВК с рейтингами инициативы и захвата.

(4.3) ДВИЖЕНИЕ И БОЙ ЛИДЕРОВ

(4.31) Лидер может передвигаться в фазу движения/обстрела метательными снарядами, если задействован в фазу задействования.

- Если лидер двигается один, он платит цены местности, как если бы он был кавалерией, но он не имеет равнения и не платит цену за то, чтобы поворачиваться.
- Если лидер начинает фазу сгруппированным с отрядом, он может взамен передвигаться вместе с этим отрядом.

(4.32) **Бездействующий** лидер, сгруппированный с боевым отрядом, может передвигаться вместе с этим отрядом всякий раз, когда этот боевой отряд двигается, но лидер должен оставаться сгруппированным с этим отрядом.

(4.33) Действующий игрок может передвигать верховного командира в фазу задействования взамен задействования формирования. В этом случае ВК имеет допустимое движение, = 30. Если ВК задействован с формированием, его допустимое движение = 9.

(4.34) Лидеры могут передвигаться в шестиугольник, смежный с вражеским отрядом, только если сгруппированы с дружеским боевым отрядом, или если этот шестиугольник уже содержит дружеский боевой отряд.

(4.35) Как только любой вражеский боевой отряд двигается в смежный с лидером шестиугольник, где тот находится один, этот лидер может немедленно отступить на расстояние до трех шестиугольников. Лидер не может отступать через вражеские отряды или непроходимую местность. Если лидер не может отступить, он уничтожен.

> *ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: обратите внимание, что вражеская ЗК не блокирует отступление лидера.*

(4.36) Лидер, сгруппированный с боевым отрядом, который отступает по любой причине, должен передвигаться с этим отрядом. Если боевой отряд уничтожен, лидер удаляется с карты. *В этом случае лидер не уничтожен, просто «занят другим делом».* Игрок может поставить лидера на любой отряд в формировании, которым он способен командовать, в следующий раз, когда это формирование задействовано. Верховный командир может быть поставлен с любым дружеским отрядом в начале следующего дружеского хода игрока.

(4.37) Все лидеры кроме верховного командира могут быть заменены, если уничтожены. Лидеры с именем заменяются фишкой заменяющего лидера, в то время как безымянные трибуны, легаты, префекты и племенные лидеры просто используются повторно. Если заменяющих лидеров в распоряжении не имеется, уничтоженный лидер *не* заменяется. Заменяющие лидеры вводятся в игру в следующий раз, когда задействовано формирование уничтоженного лидера. Лидер выставляется с любым отрядом формирования, которым он командует.

(4.38) Лидеры, сгруппированные с боевым отрядом, дают **МБК + или - 1** в столкновении (в

зависимости от того, атакуют или обороняются) для этого боевого отряда. Лидер с героической харизмой дает МБК этого столкновения всем отрядам в пределах двух шестигульников, пока лидер сгруппирован с отрядом, который вовлечен в столкновение.

(4.4) ЗАХВАТ ХОДА

Общий принцип: захват хода представляет способность верховного командира (или других ключевых командиров) реагировать на меняющиеся обстоятельства с инициативой и решительностью. Оставшиеся лидеры просто выполняют команды (в виде того, что игрок хочет сделать).

Индивидуальное творчество подчинённых было *редкой птицей* в ту эру, хотя и случалось.

(4.41) Когда есть фаза задействия игрока, и *прежде чем* этот игрок объявит, какое формирование он будет задействовать, его противник может сделать попытку захватить ход игрока. Чтобы сделать это, захватывающий игрок указывает лидера, который будет делать попытку, затем бросает кубик:

- если БК *равен или меньше, чем* рейтинг инициативы указанного лидера, ход первого игрока отменяется, и теперь ход захватившего игрока.
- если БК больше, чем рейтинг инициативы лидера, попытка потерпела неудачу.

ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: и штраф за неудачу — то, что вы потратили впустую одну из его возможностей.

(4.42) Если верховный командир захватил ход игрока, захвативший игрок может задействовать одно из следующих:

- вспомогательное формирование,
- любое одно формирование, которым командует верховный командир,
- любое одно формирование (или одну группу формирований), чей командир находится в пределах командной досягаемости верховного командира.

(4.43) Если ход игрока захватил другой лидер, а не верховный командир, игрок может задействовать только формирование, которым командует этот лидер, если в инструкциях сценария не указано другое. Когда он заканчивает ход игрока, игра продолжается тем, что его противник имеет новый ход игрока.

(4.44) Лидер может делать попытку захвата хода столько раз во время игры, сколько позволит его рейтинг захвата. Однако игрок не может ни делать более чем одну попытку захвата в один и тот же ход игрока, ни делать попытки во время двух ходов противостоящего игрока подряд, ни делать такую попытку в первый ход игрока в игре.

(4.45) Противостоящий игрок не может пытаться захватить ход обратно после успешной попытки захвата.

(4.46) Попытка захвата хода может быть использована, чтобы передвинуть этого лидера взамен задействия формирования. Когда он делает это, такой захват — автоматический; бросок кубика не нужен, однако это стоит лидеру одной из его попыток захвата.

ПРИМЕР: при Писе македонский игрок только что завершил свой ход игрока. Теперь — персидский ход игрока. Македонский игрок решает сделать попытку захвата Александром и добивается успеха. Македонский игрок взамен теперь получает ход игрока. После того, как македоняне закончили свой ход, игра теперь переходит к персам. Македонский игрок не может снова делать попытку захвата, так что персидский игрок сможет закончить свой ход.

(5.0) ДВИЖЕНИЕ

(5.1) ДОПУСКИ И ОГРАНИЧЕНИЯ ДВИЖЕНИЯ

(5.11) Напечатанное допустимое движение (ДД) боевого отряда — это основной допуск для одного задействования. Задействованный боевой отряд может передвигаться вплоть до своего напечатанного ДД.

(5.12) Когда отряд движется, он прослеживает путь из соприкасающихся шестиугольников по шестиугольной сетке, платя цену за вход в каждый шестиугольник. Отряды, которым разрешено группироваться вместе, могут передвигаться вместе. Движение одного отряда (или группирования) должно быть закончено прежде, чем может начаться другое.

(5.13) Отряд может передвигаться только в шестиугольник у себя по фронту. Для того, чтобы отряд размером в один шестиугольник сменил направление, он должен сперва повернуться (6.11) в занимаемом шестиугольнике.

(5.14) Отряд расходует очки движения (ОД) за каждый шестиугольник, в который он входит, за пересечение определённых сторон шестиугольников, за вход в шестиугольники с дружескими отрядами, и за поворот (6.12). Диаграмма эффектов местности и диаграмма эффектов укреплений приводят цены движения по типу отряда для каждого типа местности шестиугольника или стороны шестиугольника. Шестиугольник, содержащий два типа местности, использует преобладающую местность.

(5.15) Движущийся отряд должен иметь достаточно ОД, чтобы заплатить все цены движения за вход в шестиугольник; если он этого не делает, он не может войти в этот шестиугольник. Определённые шестиугольники непроходимы для некоторых или всех типов отрядов; такие отряды не могут входить в такой шестиугольник.

(5.16) Отряд никогда не может передвигаться в или через шестиугольник, содержащий вражеский боевой отряд. Отряд платит дополнительное ОД, чтобы войти в шестиугольник, занятый дружеским боевым отрядом. Диаграмма эффектов местности подробно излагает цены движения за вход в дружески занятые шестиугольники.

(5.17) Отряд может подвергаться повреждениям сплочённости, когда он входит или пересекает определённую местность. При определённых обстоятельствах отряды могут избегать повреждений сплочённости, уплатив одно дополнительное (+1) ОД. См. обстоятельства, при которых случаются вызванные местностью повреждения, в диаграммах эффектов местности и эффектов укреплений. Если группировка боевых отрядов подвергается повреждению сплочённости благодаря движению, оба отряда получают повреждение.

(5.2) ДВИЖЕНИЕ ОТРЯДОВ ДВОЙНОГО РАЗМЕРА

Фаланги и другие определённые отряды в неповоротливых построениях представлены фишками двойного размера. Из-за геометрической формы фишек эти отряды имеют некоторые дополнительные особые правила. Если не указано иное, к отрядам двойного размера применяется раздел 5.1.

(5.21) Фаланги имеют допустимое движение, = 4. Игнорируйте «5» на фишке; оно не используется в «Простых ВБИ».

(5.22) Когда отряд двойного размера движется и входит в два шестиугольника различной местности/возвышения, он тратит наибольшую из двух возможных цен местности как для движения, так и для определения возможных повреждений.

(5.23) Отряд двойного размера может или идти вперед так, что обе половины отряда входят в новые шестиугольники, или одна половина отряда может войти в шестиугольник, в то время как другая половина поворачивается на месте, которое она занимает (по существу, меняя равнение отряда).

(5.24) Если одна сторона отряда двойного размера входит в ЗК вражеского отряда, другая сторона может по-прежнему передвигаться вперед на один шестиугольник, если этот шестиугольник — незанятый, по цене в два очка движения. Отряд может делать это, только если отряд целиком находится (и будет находиться) на открытой местности. Отряды двойной глубины (см. 10.3) не могут использовать этот тип движения.

(5.3) ГРУППИРОВАНИЕ

(5.31) Группирование относится к нахождению более чем одного отряда в шестиугольнике в конце фазы. Общее правило — один боевой отряд на шестиугольник, однако определённые отряды могут группироваться вдвоем в шестиугольнике (см. 5.32). Лидеры и информационные маркеры не считаются по отношению к пределу группирования.

(5.32) Следующие отряды могут группироваться:

- римские СО одного и того же легиона
- римские LG одного и того же класса и легиона
- римские НИ из одного и того же легиона
- одна артиллерия с любым одним пехотным отрядом

ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: фаланга/гоплиты двойной глубины не считаются группированием (см. 10.3)

(5.33) Если два отряда сгруппированы в одном и том же шестиугольнике, порядок группирования: - кто наверху - может меняться только при задействовании. Это стоит два очка движения. Если игрок желает передвигать только один отряд из группировки, только верхний отряд может передвигаться. Отряд,двигающийся в шестиугольник, чтобы группироваться, всегда помещается снизу. Однако отряд, вынужденный отступить из боестолкновения, ставится сверху группировки.

(5.34) Отряд, который во время фазы движения входит в дружеский шестиугольник, чтобы группироваться, должен иметь достаточно оставшихся ОД, чтобы продублировать равнение неподвижного отряда. Отступающий отряд, который входит в дружеский шестиугольник, чтобы группироваться, может свободно поворачиваться, чтобы продублировать равнение неподвижного отряда. Отряды, проходящие через занятый шестиугольник, не обязаны подравниваться под неподвижный отряд.

(5.35) Группировка трактуется как один отряд в целях движения и боя. Численность отрядов

складывается вместе. КВ верхнего отряда используется для всей группировки. Влияние обстрела и боестолкновения на группировки освещается в соответствующих разделах правил. Если не указано иное (как в 5.17), любые повреждения сплочённости, полученные группировкой, делятся поровну между двумя отрядами, остаточное повреждение достаётся верхнему отряду.

(5.36) Сгруппированные римские пехотные отряды с интервалами (т.е. незанятыми фланговыми шестиугольниками) обладают добавочной способностью: как только вражеский боевой отряд появляется в пределах двух шестиугольников от группировки, один отряд в группировке может передвинуться вбок в незанятые фланговые шестиугольники. Игрок-владелец может принимать решение всякий раз, когда какой-либо вражеский отряд появляется таким образом. Никакие ОД не расходуются. Шестиугольник, в который входит отряд, должен быть открытой местностью и не находится в ЗК вражеского отряда. Равнение остается тем же самым.

(6.0) ПОЗИЦИЯ

(6.1) РАВНЕНИЕ

(6.11) Все отряды, исключая те, что в колонне (см. 11.2), должны так равняться в шестиугольнике, чтобы верх отряда (сторона с его названием) смотрел на вершину шестиугольника (между двумя сторонами шестиугольников). Все отряды в шестиугольнике должны равняться одним и тем же образом. Два шестиугольника по фронту (три для двойного размера) называются шестиугольниками фронта; те, что по сторонам, — флангов, а те, что позади, — тыла. Отряд может передвигаться и вести боестолкновение только в шестиугольник по фронту.

(6.12) Для того, чтобы отряд размером в один шестиугольник сменил равнение, он должен повернуться в пределах шестиугольника. Большая часть отрядов должна заплатить одно дополнительное очко движения за каждую вершину поворота. Однако некоторые отряды не платят никаких цен движения, чтобы поворачиваться, а другие могут поворачиваться к любой вершине за одно дополнительное ОД (см. диаграмму эффектов местности).

(6.13) Отряд двойного размера может развернут в противоположном направлении (поворот на 180°) в тех же самых двух шестиугольниках по цене в три очка движения. Этот маневр не может выполняться, если какая-либо часть отряда находится в ЗК вражеского отряда.

Отряды двойной глубины не могут использовать этот тип смены равнения.

(6.14) Отряд не может поворачиваться немедленно после входа во вражескую ЗК. **Исключение:** отряды, продвигающиеся после столкновения (7.62), могут поворачиваться на одну вершину. Если отряд начинает ход во вражеской ЗК и находится в командовании, он может поворачиваться.

>>(6.15) Противодействующая смена равнения: любой отряд размером в один шестиугольник, который не находится в данный момент во вражеской ЗК, может попытаться повернуться на одну вершину за фазу движения/обстрела метательными снарядами непосредственно перед тем, как вражеский отряд войдет в смежный с ним шестиугольник. Чтобы сделать это, игрок-владелец бросает кубик. Если бросок меньше чем или равен рейтингу КВ отряда, он может поворачиваться, в противном случае отряд подвергается одному повреждению, сохраняя первоначальное равнение. **Исключение:** кавалерия, меняющая равнение в противодействие движению пехоты, не делает эту проверку, она поворачивается автоматически. Отряд, совершающий противодействующую смену равнения, может использовать противодействующую стрельбу, если выполнены условия 7.22.

(6.2) ЗОНЫ КОНТРОЛЯ (ЗК)

(6.21) Все боевые отряды кроме застрельщиков (SK/SK*) проецируют зону контроля в шестиугольники фронта. Застрельщики (SK/SK*) проецируют ЗК в шестиугольники фронта и флангов. ЗК не проецируются в шестиугольник, движение в который запрещено.

(6.22) Отряд должен прекратить движение, как только он входит во вражескую ЗК (5.24 — исключение). Отряд, который начинает движение во вражеской ЗК, может тратить очки движения, чтобы поворачиваться и/или передвигаться из вражеской ЗК, если он находится в командовании. Отряд, покидающий вражескую ЗК, может немедленно войти в другую вражескую ЗК, но затем прекратит движение на остаток этого хода. Отряд не может покинуть ЗК вражеского отряда и затем передвигаться в смежный с тем же самым отрядом шестиугольник в тот же самый ход. Отряды, покидающие или входящие в ЗК стрелкового отряда, подвержены противодействующей стрельбе (7.31).

(6.23) Отряд вне командования не может тратить никакие ОД, если он либо находится во вражеской ЗК, либо имеет вражеский отряд в своей ЗК.

(7.0) БОЙ

(7.1) ОБСТРЕЛ МЕТАТЕЛЬНЫМИ СНАРЯДАМИ

(7.11) Действующий игрок может совершить один обстрел метательными снарядами во время фазы движения/обстрела метательными снарядами каждым действующим отрядом, который имеет способность обстрела. Задействованный отряд может а) стрелять, затем передвигаться, или б) передвигаться, затем стрелять, или с) передвигаться, стрелять, затем передвигаться снова. Единственное ограничение в том, что движущийся отряд не может стрелять после движения по направлению от целевого отряда. Артиллерийские отряды являются исключением: они могут либо передвигаться, либо стрелять, не то и другое. Задействованные отряды, вооруженные дротиками, которые начинают фазу движения/обстрела метательными снарядами во вражеской ЗК, не могут использовать обстрел метательными снарядами, равно и задействованные пешие отряды, вооруженные дротиками, не могут стрелять по кавалерийским отрядам в фазу движения/обстрела метательными снарядами, если кавалерийский отряд не использует противодействующую стрельбу против этого отряда.

АВТОРСКОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: ограничение относительно стрельбы во время движения по направлению от цели, вероятно, будет снято, когда мы доберемся до парфян... и, конечно, монголов.

(7.12) Стрелковый отряд может стрелять по любому одному целевому отряду, который находится в пределах его досягаемости обстрела - которая простирается из шестиугольников фронта и/или флангов - и до которого он может проследить линию видимости (7.13). Стрелковые отряды должны каждый стрелять по отдельности; они не могут объединять стрельбу. Если в ЗК стреляющего отряда есть вражеские отряды, один из этих отрядов должен быть целью обстрела метательными снарядами.

(7.13) Стрелковый отряд может стрелять только по вражескому целевому отряду, на который он имеет беспрепятственную линию видимости (ЛВ). ЛВ определяется, проследив путь из шестиугольников между центром шестиугольника, в котором находится стрелковый отряд, и центром шестиугольника целевого отряда. ЛВ блокируется лесами/городами, если они не находятся в шестиугольниках на более низком уровне, чем и стреляющий отряд, и цель. ЛВ также блокирована, если любая часть шестиугольника более высокого возвышения находится между двумя отрядами. ЛВ блокируется боевыми отрядами, если блокирующие боевые отряды не находятся ближе к стреляющему отряду, чем цель, и стреляющий отряд — лучник (тип

метательного снаряда А, В или С) или баллиста. Если АВ блокируется, обстрел метательными снарядами вести нельзя. Однако стрелковые отряды могут всегда стрелять в смежные шестиугольники.

>>(7.14) Таблица результатов обстрела метательными снарядами используется, чтобы определять эффект от обстрела метательными снарядами. За каждый залп бросается кубик.

- Если бросок кубика равен или меньше, чем величина рейтинга повреждения в таблице обстрела метательными снарядами при этой досягаемости, тогда целевой отряд получает одно повреждение сплочённости. Каждый раз, когда слон получает повреждение от обстрела метательными снарядами, бросьте кубик, прибавив теперешнее число повреждений к БК. Если модифицированный БК больше, чем КВ слона, тот буйствует (8.5).

- Если бросок кубика был больше, чем величина рейтинга повреждения в таблице обстрела метательными снарядами, тогда это промах.

Если целевой шестиугольник содержит группировку отрядов, повреждение сплочённости получает верхний отряд.

(7.15) Если в целевом шестиугольнике находится лидер, и бросок кубика на обстрел — 0, существует вероятность того, что в лидера попали. Бросьте кубик снова; если второй бросок кубика также 0, этот лидер уничтожен и удаляется из игры. Игроки могут стрелять по фишке лидера, находящейся одной в шестиугольнике.

>>(7.16) **Тактика удара и отхода:** все *не являющиеся лучниками* имеющие способность обстрела застрельщики (SK/ SK*) и легкая пехота (LI/LP), которые начинают движение в двух (2) шестиугольниках (т.е. с одним шестиугольником в промежутке) от *не кавалерийской* цели, могут стрелять по этой цели, как если бы она была в досягаемости одного шестиугольника. Стреляющий отряд не может ни находиться во вражеской ЗК, ни иметь вражеский отряд в своей ЗК, а шестиугольник в промежутке должен быть незанятым. Целевой отряд не может находиться в ЗК дружеского отряда. Использование тактики удара и отхода отнимает все допустимое движение отряда на это задействование.

>>(7.17) Любой тип вооруженной метательным оружием легкой кавалерии (LC) может использовать тактику удара и отхода согласно 7.16 со следующими изменениями:

- они могут находиться в пределах четырех шестиугольников, но не в смежном, и должны быть способны проследить путь из незанятых шестиугольников не во вражеской ЗК, если эта ЗК не является смежной с целевым шестиугольником.

- если цель — слон, путь из шестиугольников не может входить в никакую вражескую ЗК. Атакующий кавалерийский отряд автоматически получает одно повреждение.

ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: второй пункт позволяет кавалерии бить и отходить от слонов, но только с фланга или тыла.

>>(7.18) Следующие отряды не имеют способность обстрела и не могут совершать никакого типа обстрела метательными снарядами:

- перенесшие снижение боеспособности отряды (8.2)

- слоны

- римские LG/CO отряды
- отряды с типом метательного снаряда «F» и «X»

АВТОРСКОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: слоновьи прикрития были маленькими отрядами, предназначенными для защиты зверей от стрелков. Слоны получают благоприятный МБК, когда по ним стреляют, чтобы «компенсировать» отсутствие независимой стрелковой поддержки. Римские пилумы и варварские метательные топоры использовались в основном во время столкновения и имелись в очень ограниченных количествах. Мы решили дать взамен таким войскам МБК в столкновении.

(7.2) ПРОТИВОДЕЙСТВУЮЩАЯ СТРЕЛЬБА

Общий принцип: имеющие способность обстрела отряды бездействующего игрока (включая артиллерию) могут стрелять в противодействие действиям действующего игрока во время фазы движения/обстрела метательными снарядами и при определённых условиях в фазу боестолкновения. Стрелковый отряд бездействующего игрока может стрелять *один раз в ход игрока* по любому одному отряду действующего игрока при одном из обстоятельств, указанных ниже (с небольшим исключением в 7.24). Весь обстрел метательными снарядами отрядом действующего игрока и любая противодействующая стрельба, нацеленная против этого отряда, считаются одновременными. Действующий игрок не может применять противодействующую стрельбу.

(7.21) Всякий раз, когда действующий отряд начинает *покидать* ЗК вражеского отряда, имеющего способность обстрела, последний, если он имеет способность стрельбы на два или более шестиугольника, может стрелять по движущемуся отряду при достижении в *два шестиугольника*. Любые результаты применяются прежде, чем отряд движется. Этот тип противодействующей стрельбы применяется только к движению во время фазы движения/ обстрела метательными снарядами. Отряды, покидающие ЗК во время фазы боестолкновения, не вызывают противодействующей стрельбы.

(7.22) Всякий раз, когда действующий отряд *входит в ЗК* вражеского стрелкового отряда, этот вражеский имеющий способность обстрела отряд может стрелять по входящему отряду в достижении одного шестиугольника, если стреляющий отряд не находится в ЗК другого вражеского отряда. Этот тип противодействующей стрельбы применяется к движению во время фазы движения/ обстрела метательными снарядами и к отрядам, наступающим во время фазы боестолкновения. Отряд, который только что отступил, не может стрелять по наступающему отряду. Отряд, применяющий этот тип противодействующей стрельбы, не может отступать перед столкновением (см. 7.41).

(7.23) Любой *бездействующий* отряд может вести ответную стрельбу против действующего отряда, который стреляет по нему. Если стреляющий отряд находится в ЗК вражеского отряда, он не может применять ответную стрельбу против вражеского стреляющего отряда, который находится вне его ЗК. Бездействующий отряд может применять ответную стрельбу против отряда, который использует тактику удара и отхода (7.16/17) против него; досягаемость — один шестиугольник.

(7.24) Бездействующий артиллерийский отряд может стрелять один раз за вражескую фазу движения/обстрела метательными снарядами по любому *задействованному* отряду в пределах досягаемости. Эта стрельба может происходить в *любое* время в течение фазы.

БОЕСТОЛКНОВЕНИЕ

Боестолкновение происходит в фазу боестолкновения после того, как все движение и обстрел метательными снарядами действующим отрядом закончены. Игрок должен указать все атаки-

столкновения (7.3) прежде, чем решаются любые боестолкновения (7.4).

(7.3) НЕОБХОДИМЫЕ УСЛОВИЯ СТОЛКНОВЕНИЯ

Атакующий игрок должен указать все атаки столкновением, которые будут предприняты задействованными отрядами, прежде, чем решается любое столкновение. Используйте маркеры столкновения, чтобы обозначить атаки.

(7.31) Задействованный отряд, который находится во вражеской ЗК, должен атаковать столкновением все вражеские отряды в своей ЗК, которые не атакованы каким-нибудь другим дружеским отрядом в эту фазу боестолкновения. Отряд должен участвовать в атаке столкновением, если любые вражеские отряды находятся в его ЗК.

Исключения:

- отряды застрельщиков (SK) и кавалерия против слонов (10.23) не обязаны атаковать столкновением (они не могут) и
- столкновение добровольно там, где отряды разделены укрепленной стороной шестиугольника (11.14).

Авторское примечание для любителей ВБИ: это весьма тонкая перемена по сравнению с прошлыми играми ВБИ, от требования столкновения, когда вы поставили вражеские отряды в вашу ЗК, к требованию столкновения, когда вы оказались во вражеской ЗК.

(7.32) Задействованный отряд, который не находится во вражеской ЗК, может атаковать столкновением отряды в своей ЗК. Боестолкновение добровольно в этом случае. Однако, если отряд решает проводить атаку столкновением, все вражеские отряды в его ЗК, которые не атакованы каким-нибудь другим дружеским отрядом в эту фазу боестолкновения, должны быть атакованы.

(7.33) Командная досягаемость не относится к делу, когда определяют, кто должен или может атаковать столкновением. Все задействованные отряды, в или вне командования, должны (могут) атаковать столкновением согласно условиям 7.31 и 7.32.

(7.34) Каждый отряд может атаковать и быть атакован только один раз за фазу боестолкновения.

(7.35) Два или более дружеских отряда могут объединяться, чтобы атаковать одного обороняющегося (и наоборот). Если более чем один отряд обороняется и/или атакует, суммируйте численности. Если у игрока есть более чем один отряд в атаке столкновением, он решает, какой тип отряда использовать, когда определяется модификатор систем вооружений. Если у обоих игроков вовлечен более чем один отряд, атакующий должен объявить свой тип отряда первым.

ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: используйте маркеры ВБИ «Shock -No Check» со стрелками так, чтобы было ясно, кто кого атакует. Эти же самые маркеры могут также использоваться, чтобы показать, какие отряды могут отступить перед столкновением — просто поверните стрелку в направлении от атакующего отряда(ов).

(7.36) Если атака идет как с фронта, так и с фланга/тыла, атакующий должен использовать тип отряда одного из фланкирующих отрядов, когда определяет модификатор систем вооружений. Атакующий отряд двойного размера, который занимает как шестиугольник фронта, так и фланга обороняющегося, использует фронтальную таблицу систем вооружений. Если

атакующий отряд находится в ЗК вражеского отряда, который находится в шестиугольнике фланга или тыла атакующего, его атака трактуется как фронтальная, невзирая на его позицию относительно отряда, который он атакует.

Бездействующие артиллерийские отряды, которые находятся одни в шестиугольнике и в ЗК действующего отряда в начале фазы столкновения, немедленно уничтожаются. Никакого разрешения столкновения не требуется.

(7.4) РАЗРЕШЕНИЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

АВТОРСКОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: здесь происходят самые большие изменения, поскольку вся исходная система столкновения из ВБII практически отброшена.

Столкновение решается, используя следующие шаги в порядке. Каждый шаг предпринимается для всех вовлеченных отрядов, прежде чем перейти к следующему. Т.е. все отступления перед боестолкновением решаются прежде, чем перейти к проверке потерь лидеров, и.т.д. Действующий игрок определяет порядок, в котором решается каждая указанная атака столкновением.

1. отступление перед столкновением (7.41 и пр.)
2. проверка потерь лидеров (7.46)
3. разрешение столкновения (7.5)

>> Шаги 2 и 3 не совершаются для отрядов (как атакующих, так и обороняющихся), которые вовлечены в отступление перед столкновением. В пределах сегмента отступления перед столкновением полностью решается каждая атака столкновением, как отступления (7.43), так и наступления (7.44), прежде чем переходить к следующей.

(7.41) Обороняющаяся кавалерия, застрельщики и отряды легкой пехоты (LI/LP) могут, если их допустимое движение больше, чем у атакующих отрядов, отступить перед столкновением, чтобы избежать предстоящей атаки, если они уже ни не находились в ЗК вражеского отряда, ни не имели вражеский отряд в своей ЗК в начале хода игрока. Застрельщики могут всегда отступить, когда атакованы другими пешими, невзирая на разницу ДД.

(7.42) Игрок-владелец отступает соответствующим отрядом на половину его допустимого движения (округляя вверх) по направлению от атакующего отряда(в). «По направлению от» означает, что каждый шестиугольник, пройденный в отступлении, должен увеличивать дистанцию (измеряемую в шестиугольниках) между отступающим отрядом и атакующим отрядом(и). Если нет подходящего шестиугольника, отвечающего этому критерию (благодаря вражеским отрядам, непроходимой местности и.т.д.), отряд прекращает отступление. См. 7.43.

(7.43) Отступающий отряд сохраняет первоначальное равнение на всем протяжении отступления (т. е. игнорируйте обычное требование к движению передвигаться через шестиугольник фронта). Отступающий отряд платит все цены движения за местность и группирование, но не цены равнения, и должен попытаться использовать все ОД. Однако отряд должен прекратить отступление, если входит во вражескую ЗК. Отступающий отряд может поворачиваться, только чтобы подравняться с неподвижным отрядом, если закончит сгруппированным.

>>**(7.44)** Если все обороняющиеся отряды отступают, один атакующий отряд может *наступать* в покинутый шестиугольник. Отряд может продолжать наступать, используя вплоть до половины допустимого движения (округляя вниз и платя цену в ОД за покинутый шестиугольник). Атакующий *не* может наступать в шестиугольник, смежный с отступающим отрядом. Поэтому

если обороняющийся отступает только на один шестиугольник, атакующий не может наступать. Наступающий отряд платит все цены движения за местность, группирование и равнение. Отряд должен прекратить наступление, если входит во вражескую ЗК.

(7.45) Отступающая легкая пехота (LI/LP) должна бросить кубик. Если результат больше, чем KB отступающего отряда, она получает одно повреждение сплочённости.

АВТОРСКОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: отступление перед столкновением — это версия организованного отхода «Простых ВБИ».

>>ПРИМЕР (см. диаграммы ниже и на противоположной стр.): римский игрок задействовал формирование, состоящее из римских отрядов LG/CO, и передвинул их в смежные с тремя эфирскими отрядами шестиугольники. LG/CO а будут атаковать этолийскую HI #2, LG/CO б будут атаковать этолийскую HI #3, а LG/CO с будут атаковать эфирских SK. Отряд велитов не был задействован, так что он игнорируется в этом сегменте столкновения. Эфирский игрок решает избежать атаки столкновением против своих SK, отступив. Отряд должен потратить 3 ОД (половина его АД, округляя вверх), двигаясь по направлению от атаки. SK движется на показанную позицию, сохраняя первоначальное равнение. Римская LG/CO может наступать, используя вплоть до 2 ОД (половина ее допустимого движения, округляя вниз). LG/CO тратит 1 ОД, чтобы войти в покинутый шестиугольник, и 1 ОД, чтобы сменить равнение, как показано.

(7.46) Проверка потери лидера. За каждого лидера, сгруппированного с любым отрядом в атаке или обороне, бросьте кубик. Если БК = 0, есть вероятность потери лидера. Бросьте кубик снова. Если БК — 0 или 1, лидер уничтожен.

(7.5) РАЗРЕШЕНИЕ АТАКИ СТОЛКНОВЕНИЕМ

Атакующий игрок бросает один кубик, прибавляя любой/все применимые модификаторы (ниже), и применяет результат, указанный в таблице столкновения (7.53).

Модификаторы броска кубика (все совокупны) к БК столкновения:

- **системы вооружений:** прибавьте или вычтите МБК систем вооружений (согласно матрице систем вооружений). Используйте соответствующую часть таблицы (фронт или фланг/тыл) в зависимости от угла атаки. Обратите внимание на то, что с этими таблицами связаны особые модификаторы.

- **дифференциал KB:** используя вовлеченный отряд(ы) с самым высоким KB, сторона с более высоким KB получает МБК, равный разности (+ для атакующего, - для обороняющегося). Однако, невзирая на разность, МБК никогда не может быть больше, чем +/- 3. Помните, что отряды, перенесшие снижение боеспособности, имеют KB на два (-2) меньше, чем величина, напечатанная на фишке.

>>соотношение численности: если одна сторона имеет по крайней мере на 2 очка численности больше, чем другая, то +1 (если атакующий больше); -1 (если обороняющийся больше). МБК — +2/ -2, если соотношение по крайней мере в два раза больше, чем у другого. Модификатор соотношения численности не применяется, если либо все атакующие, либо все обороняющиеся — слоны, колесницы и/или застрельщики, если только не все атакующие и обороняющиеся — этих типов. Если любые из этих отрядов атакуют/обороняются вместе с другими типами отрядов, их численность игнорируется.

- **повреждения:** атакующий вычитает все повреждения на своих отрядах в качестве МБК, и прибавляет те, что на всех обороняющихся отрядах. МБК повреждений никогда не может быть

больше, чем +/-3

- **атака с ходу:** если любой из атакующих отрядов вошел в незанятый шестиугольник, смежный с обороняющимся отрядом в этот ход, атакующий получает **МБК +1**. Этот модификатор не применяется, если двигавшийся отряд начал ход игрока во вражеской ЗК.
- **лидер:** атакующий прибавляет один (+1), если с его отрядами сгруппирован лидер; он вычитает один (-1), если лидер есть у обороняющегося. Лидер с героической харизмой применяет этот модификатор ко всем отрядам в пределах двух шестиугольников при условии, что героический лидер участвует в боестолкновении в этот ход.
- **местность:** прибавляйте или вычитайте эффекты местности из диаграммы эффектов местности или диаграммы эффектов укреплений. Если атака затрагивает различные модификаторы местности либо потому, что имеются многочисленные атакующие/обороняющиеся, либо отряд занимает более чем один шестиугольник, применяйте модификатор, наиболее благоприятный для обороняющегося (или, наоборот, наименее благоприятный для атакующего).

(7.53) Возможные результаты столкновения таковы:

#Повреждений: затронутые отряды подвергаются указанному числу повреждений. Повреждения должны быть распределены как можно более поровну между *всеми* затронутыми отрядами. Любые «остаточные» повреждения распределяются игроком, нанесшим повреждения. См. 8.1 и 8.2.

отступление: см. 8.3

БК на бегство или #П и отступление: затронутый игрок бросает кубик за каждый отряд/группировку по отдельности:

- если БК *превышает* КВ отряда, этот отряд бежит (8.4). Однако, если фишка отряда имеет сторону, отображающую численный состав после снижения боеспособности, и на данный момент отряд в полном численном составе, он взамен теряет боеспособность (8.2). Отряд, перенесший снижение боеспособности, сохраняет половину повреждений сплочённости (округляя вниз). Только верхний отряд в группировке бежит/теряет боеспособность, и все затронутые отряды должны отступить.
- если БК — *тот же самый, что и или ниже, чем* КВ отряда, отряд подвергается указанному числу повреждений. Для группировки повреждения делятся поровну, любое лишнее повреждение достается верхнему отряду. Затронутый отряд/группировка должны затем отступить.

Если результат гласит **БК [+2]**, прибавьте два к этому броску кубика на вероятность бегства.

автоматическое бегство: все затронутые отряды бегут (8.4). Однако, если фишка отряда имеет сторону, отображающую численный состав после снижения боеспособности, и на данный момент отряд в полном численном составе, он взамен теряет боеспособность (8.2). Отряды, перенесшие снижение боеспособности, сохраняют половину повреждений сплочённости (округляя вниз). в отличие от результата БК, все отряды в группировке бегут/теряют боеспособность, а любые уцелевшие отряды должны отступить.

>>(7.54) Если обороняющийся отступает или бежит, атакующий *должен* наступать в покинутый шестиугольник(и) и может затем сменить равнение на одну вершину. Если атакующий отступает или бежит, обороняющийся не наступает (7.7). Если атакующие *и* обороняющиеся

отряды — кавалерия, атакующий отряд взамен преследует (7.6).

>> ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: это наступление выполняется немедленно как часть этого отдельного результата столкновения.

>> ПРИМЕР #1: продолжая предыдущий пример (см. диаграмму ниже), римский игрок разрешает две оставшиеся атаки столкновением. Никакие отряды не имеют повреждений. Базовый МБК систем вооружений +1 для обеих атак. Поскольку римляне двигались, чтобы атаковать, они получают модификатор +1 за движение и +1 за пилумы. Римляне получают +1 за дифференциал КВ (6-5), но это компенсируется дифференциалом численности (3-5). Чистый МБК столкновения остается +3. Римский игрок бросает 0 (!) за атаку LG/CO a, в то время как бросок за LG/CO b — 6. LG/CO a должна провериться на бегство и бросает 7. Поскольку бросок превышает КВ отряда и он не имеет стороны со сниженной боеспособностью, отряд бежит и удаляется из игры. На этолийский отряд НИ нет эффекта, и он не наступает. Во втором бою LG/CO b получает одно повреждение, в то время как другая этолийская НИ получает два повреждения и должна отступить на один шестиугольник. Шестиугольник непосредственно напротив атаки находится в ЗК римского отряда, поэтому эфирский игрок отступает НИ в показанный шестиугольник. НИ не разрешено отступить вперед в показанный шестиугольник, даже хотя он незанятый и свободный от римской ЗК. LG/CO b должна наступать в покинутый шестиугольник и может сменить равнение на одну вершину.

ПРИМЕР #2: тем временем в другой части линии две группировки римских принципов (каждый верхний отряд имеет КВ = 5, все численностью 3), принадлежащие тому же самому формированию и в командовании, передвинулись во фронтальные шестиугольники отряда македонской фаланги (КВ=7, численность 10). Никакие отряды не имеют повреждений. Все отряды имеют сторону со сниженной боеспособностью. Базовый МБК систем вооружений -1, скорректированный на +1, потому что римские LG двигались, чтобы атаковать (это их премия за пилумы), чистый МБК = 0. Римляне получают +1 за атаку с ходу (да, это в дополнение к корректировке на матрице систем вооружений), но это отменяется -1 за не-РН/НИ типы, двигавшиеся, чтобы атаковать отряд РН, -2 за дифференциал КВ, и +1 за численность (12 очков численности против 10). Чистый МБК столкновения -1. Римский игрок бросает 1. Римский игрок бросает 6 в проверке на бегство первой группировки. Верхний отряд теряет боеспособность, и группировка отступает (вместе) на один шестиугольник. Римский игрок более удачлив со второй группировкой, бросив 3. Здесь каждый отряд получает одно повреждение, и группировка отступает на один шестиугольник. Фаланга не затронута, и поскольку отряд обороняется, наступления нет.

(7.6) КАВАЛЕРИЙСКОЕ ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

(7.61) Если атакующий кавалерийский отряд обращает в бегство обороняющийся кавалерийский отряд в боестолкновении, игрок-владелец должен провериться на то, будет ли атакующий отряд преследовать. Если есть более чем один подходящий атакующий кавалерийский отряд, только один должен преследовать - кавалерийский отряд, который использовался для того, чтобы определить модификатор систем вооружений.

(7.62) Проведите проверку КВ преследующего кавалерийского отряда, применяя модификаторы, перечисленные в таблице проверки КВ.

- если отряд проходит проверку, наступайте кавалерийским отрядом в шестиугольник, покинутый обороняющимся отрядом.

- если он потерпел неудачу, поместите отряд и любого лидера, сгруппированного с ним, за карту у стороны, указанной в расстановке сценария как край отступления для противника.

(7.63) Преследующие отряды за картой могут попытаться вернуться, когда их формирование задействовано. Игрок-владелец бросает кубик. Если командир формирования находится в преследовании, вычтите два (-2) из этого броска кубика.

- если результат — «0» или «1», возьмите всю преследующую кавалерию этого формирования за картой и поместите ее в любой свободный шестиугольник рядом с краем отступления для противника, который не является смежным с вражеским отрядом. Эти отряды могут передвигаться, хотя скорее всего они будут вне командования.

- если БК — 2-8, ничего не происходит.

- если БК — «9», преследующие кавалерийские отряды никогда не возвращаются.

Эти отряды не считаются по отношению к итогу очков бегства игрока-владельца.

ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: нечего и говорить, что командир формирования, исчезающий с карты вместе с преследующей кавалерией, вызовет большие трудности с командованием для отрядов этого формирования на карте, хотя это предотвратит перманентное исчезновение кавалерии за картой.

(7.7) НАСТУПЛЕНИЕ ПОСЛЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

>> **(7.71)** Атакующие отряды должны наступать в любой шестиугольник, покинутый вражескими отрядами в результате отступления или бегства, вызванного боестолкновением.

- Если есть более чем один атакующий отряд, наступает отряд, который использовался для того, чтобы определить модификатор систем вооружений.

- Если наступающий отряд — часть группировки, вся группировка должна наступать и оставаться сгруппированной.

Отряд двойного размера должен попытаться занять покинутые шестиугольники, передвинувшись целиком прямо вперед или повернувшись одной стороной отряда. В передвижении прямо вперед отряд может войти в незанятый шестиугольник, который не был покинут отступающим отрядом. Если отряд не может передвинуться по правилам благодаря присутствию отрядов или непроходимой местности, отряд остается на месте.

ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: преследование кавалерией (7.6) считается наступлением в целях выполнения этого правила.

>> **(7.72)** Наступающие отряды размером в один шестиугольник могут сменить равнение на одну вершину по завершении наступления. Наступающие отряды двойного размера могут сменить равнение, только если они заходят поворотом в покинутый шестиугольник.

(7.73) Обороняющиеся отряды никогда не наступают после столкновения, и нет наступления после обстрела метательными снарядами, невзирая на то, что делает целевой отряд.

(7.74) Если наступающий отряд входит в ЗК вражеского стрелкового отряда, игрок-противник может провести противодействующую стрельбу согласно 7.22. Наступающие отряды игнорируют любые (п)-результаты, но применяют все п-результаты из диаграммы эффектов местности для местности, в которую вошли/пересекли.

(7.8) ТАБЛИЦЫ БОЯ

(7.81) Диаграмма досягаемости и результатов обстрела. Эта таблица используется, чтобы определять силу стрелкового отряда, ведущего обстрел на данной досягаемости.

>>(7.82) Диаграмма матрицы систем вооружений.

Эта таблица дает МБК столкновения, получаемый от взаимодействия различных типов вооружения/доспехов и угла атаки. Найдите пересечение типа отряда атакующего с типом отряда обороняющегося для угла атаки, применив особые корректировки, перечисленные в таблице. Чтобы получить право на любой из особых модификаторов движения на матрице МБК систем вооружений, отряд должен соответствовать условиям модификатора атаки с ходу (см. 7.52).

(7.83) Таблица результатов боестолкновения. Эта таблица используется, чтобы решать боестолкновения. Один скорректированный БК применяется к обеим сторонам.

(8.0) ЭФФЕКТЫ БОЯ

(8.1) ПОВРЕЖДЕНИЯ

Сплочённость — это мера того, насколько организован и эффективен отряд в любой момент во время битвы. Повреждения отражают сходжение на нет этой сплочённости. Каждый раз, когда отряд получает повреждение, поместите числовой маркер, представляющий общее число полученных повреждений, на (или под) отряд. В любое время, когда отряд подвергается повреждениям, равным или превышающим его КВ, он автоматически и немедленно бежит (8.4). Есть два исключения:

- слон трактует результат бегства как буйство (8.5)
- отряд, который имеет сторону, отображающую численный состав после снижения боеспособности, и находящийся в полной силе, теряет боеспособность (8.21) взамен бегства.

ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: в «Простых ВБИ» нет восстановления. Повреждения не могут быть сняты.

(8.2) СНИЖЕНИЕ БОЕСПОСОБНОСТИ

Снижение боеспособности отражает потерю сплочённости и людей до такой степени, что это влияет на боеспособность отряда. Отряды, перенесшие снижение боеспособности, имеют низшее КВ, чем отряды в «полной силе». С позитивной точки зрения, снижение боеспособности отражает способность этого отряда оставаться в бою, поскольку не все отряды имеют сторону, отображающую численный состав после снижения боеспособности. Отдельные сценарии укажут, какие отряды подходят для снижения боеспособности.

(8.21) Подходящий отряд в полной силе теряет боеспособность:

- когда число повреждений сплочённости равняется или превышает его рейтинг КВ, или
- в результате бегства.

(8.22) Отряд, перенесший снижение боеспособности, переворачивается на обратную сторону.

- >>если отряд теряет боеспособность из-за накопления повреждений сплочённости, отряд сохраняет только повреждения сплочённости сверх напечатанного рейтинга КВ, но всегда по крайней мере одно.
- если отряд теряет боеспособность благодаря результату бегства, отряд сохраняет половину

повреждений сплочённости (округляя вниз).

(8.23) Отряды, перенесшие снижение боеспособности, имеют КВ на два (-2) меньше, чем напечатанное КВ. Когда отряд, перенесший снижение боеспособности, подвергается повреждениям, равным или большим, чем его КВ после потери боеспособности, он немедленно бежит и удаляется из игры.

>> **(8.3) ОТСТУПЛЕНИЕ**

Отступление состоит в том, что затронутый отряд отодвигается на один шестиугольник по направлению от вражеского отряда(ов), вовлеченных в боестолкновение, сохраняя свое теперешнее равенство. Шестиугольник, в который отодвигается отряд, должен быть незанятым (или содержать дружеский отряд, с которым тот может группироваться), не находится в ЗК вражеского отряда, ни быть смежным с атакующим отрядом(ами). Шестиугольник может быть любым, достижимым посредством движения; он не может отгорожен или находиться за непроходимым шестиугольником (или стороной шестиугольника). Если нет подходящего шестиугольника, отряд(ы) остается на месте и подвергается дополнительным двум (2) повреждениям. Отряд, который отступает за пределы карты, уничтожен. Если должна отступать группировка, оба отряда отступают в тот же самый шестиугольник. Если вынужден отступать отряд двойного размера, отряд должен отступать целиком (никаких поворотов!). Отряды, которые отступают, не подвергаются повреждениям сплочённости за местность.

(8.4) БЕГСТВО

Отряд, который бежит, удаляется из игры, уничтожен, и считается по отношению к уровню отхода армии игрока. Если в результате повреждений от столкновения (только) все атакующие и обороняющиеся отряды бегут, атакующий игрок может взамен сохранить один из своих отрядов в игре (на выбор). Этот атакующий теперь имеет повреждения сплочённости, равные его теперешнему КВ минус один (-1).

ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: мы решили отбросить большую часть механик бегства/сбора из системы ВБИ. Нет «движения бегства», как в ВБИ... и, да, сбора тоже нет.

(8.5) СЛОНОВЬЕ БУЙСТВО

Слоны будут буйствовать либо всякий раз, когда они подвергаются результату бегства, либо когда они проваливают проверку КВ после того, как получают повреждение от обстрела метательными снарядами. Когда происходит буйство, бросьте кубик за каждый отряд (дружеский или вражеский) в радиусе двух шестиугольников, начиная с отряда, который вызвал буйство (если буйство вызвано не отрядом, выберите начальный отряд случайным образом), и затем двигаясь по часовой стрелке, выполняя проверку для отрядов в досягаемости одного шестиугольника прежде, чем перейти к отрядам в досягаемости двух шестиугольников.

- Если БК на буйство больше, чем КВ целевого отряда, он получает повреждения, равные разности. Если не больше, с целевым отрядом ничего не происходит.
- Если БК на буйство = 0,1 или 8,9, примените вышеупомянутое, и затем слон уничтожен, закончив буйство.

Если он по-прежнему на поле, когда все проверки на буйство закончились, слон уничтожен. Если БК на буйство вызывает бегство еще одного отряда слонов, этот отряд слонов не буйствует, но просто удаляется из игры.

АВТОРСКОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: невзирая на мольбы нескольких тестеров игры, мы предпочли не позволять буйствующему толстокожему вызывать то же самое состояние у другого своего собрата. Если вы действительно любите первоначальное правило из SPQR, просто трактуйте вышеупомянутое уничтожение как буйство и выполняйте это новое буйство по завершении теперешнего слонового буйства.

(9.0) ОТХОД АРМИИ

Игрок выигрывает, вынудив отойти армию противника. Армия отойдет, когда превысит уровень отхода (указанный в сценарии). Это оценивается в конце каждого хода игрока. Чтобы определить это, каждый игрок суммирует число очков бегства своих уничтоженных отрядов.

Отряд стоит очков бегства (ОБ), равных своему КВ, со следующими *исключениями*:

- все отряды застрельщиков (SK/SK*), колесниц (CH) и слонов (EL) стоят два (2) ОБ.
- отряды двойного размера стоят своего двукратного (2x) рейтинга КВ. Поэтому фаланга с КВ =7 стоит 14 ОБ.
- лидеры стоят своего пятикратного (5x) рейтинга инициативы.
- отряды двойной глубины считаются двойными (2x) очками бегства. Для отрядов двойного размера это означает четверократное (4x) КВ отрядов.

Особые правила сценария могут изменять или прибавлять к этим величинам.

Если сумма очков бегства игрока та же или выше, что и уровень отхода армии, эта армия обратилась в бегство, игра заканчивается, и этот игрок проиграл битву. Если обе стороны достигают своего уровня отхода в одно и то же время, выигрывает игрок с наименьшим числом очков бегства сверх этого уровня, хотя и скорее пирровой победой. Если обе стороны точно те же самые, это ничья.

(10.0) ВОЗМОЖНОСТИ ОСОБЫХ ОТРЯДОВ

Многие отряды имеют особые способности/подверженности. О них говорится в правилах в подходящих местах или в различных диаграммах и таблицах. Следующий раздел охватывает такие возможности отрядов, которые требуют более подробного обсуждения. Диаграмма возможностей отрядов суммирует особые способности/подверженности более специализированных типов отрядов в игре.

(10.1) АРТИЛЛЕРИЯ

(10.11) Артиллерия включает скорпионы, оксибелы, баллисты и катапульты, применяемые как в осадных работах, так и в качестве «полевой» артиллерии. Артиллерийские отряды без рейтингов трактуются как легкая пехота (LI) с допустимым движением = 0 и КВ = 4.

(10.12) Артиллерия не имеет равнения; они могут стрелять в любом направлении, невзирая на то, в каком направлении смотрит физическая фишка. Они не могут стрелять через стены или крепостные валы любого вида, если они не установлены на башнях.

(10.13) Только одна артиллерийская фишка может быть поставлена в любой один шестиугольник. Однако любой пехотный отряд может также быть поставлен в этот шестиугольник, в каковом случае, если атакован, артиллерийский отряд не участвует своей численностью или оборонительной способностью в отражении такой атаки.

(10.2) БОЕВЫЕ СЛОНЫ

(10.21) Слоны не имеют способности обстрела метательными снарядами.

(10.22) Слоны будут буйствовать всякий раз, когда они бегут, если бегство не было вызвано еще одним буйствующим слоном. См. 8.5.

>> **(10.23)** Кавалерийские отряды никогда не могут добровольно входить в ЗК вражеского отряда слонов. Кавалерийский отряд, который задействован в то время, как находится в смежном с вражеским слоном шестиугольнике, или который движется во фланговый/тыловой шестиугольник вражеского слона, автоматически получает одно повреждение. Подходящая для этого кавалерия может применять тактику удара и отхода против вражеских слонов при условии, что путь не входит в какую-либо вражескую ЗК (см. 7.17). Кавалерия, ведущая такую стрельбу, автоматически получает одно повреждение. Кавалерийские отряды не могут, и от них не требуется, атаковать слонов столкновением. Если кавалерийский отряд атакован столкновением слоном, он должен отступать перед столкновением, и если это невозможно, кавалерия автоматически получает одно повреждение, в дополнение к любым результатам столкновения.

>> **(10.24)** Отряд слонов, который имеет вражеский отряд в своей ЗК, автоматически считается вне командования.

(10.3) ФАЛАНГА/ГОПЛИТЫ ДВОЙНОЙ ГЛУБИНЫ

В определенных сценариях отряды фаланг (РН) и/ или гоплитов (НО) выставляются, или способны построиться, в двойной глубине. Чтобы построиться в двойной глубине, отряды должны начать задействование смежными друг с другом с фронтальными шестиугольниками одного отряда в тыловых шестиугольниках другого отряда. Поместите тыловой отряд под отряд с фронта как маркер, показывающий, что этот отряд фаланги/гоплитов — двойной глубины. Эти отряды не трактуются как группировка, но как одиночный отряд с численностью, равной сумме первоначальных отрядов. Никакое дальнейшее движение не может иметь места в этом задействовании. Отряд остается двойной глубины на остаток сценария.

ИГРОВОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: или же игроки могут предпочесть не использовать вторую фишку в качестве маркера, но применять некоторый другой метод в виде напоминания — но группировка точно выглядит впечатляюще.

(10.4) ГЕРМАНСКАЯ КАВАЛЕРИЯ

Мы предпочли более простой подход к обращению с этими специализированными войсками. В сценариях с использованием этих отрядов фишка предзнаменных или пехоты используется как маркер, чтобы показать, что конкретный кавалерийский отряд использует систему стиля германской кавалерии. Эта система имеет свой собственный тип - GC- на матрице систем вооружений. Атакующий игрок-владелец может либо использовать столбец GC, либо LI. Кавалерийские отряды, маркированные как GC, имеют допустимое движение = 7 и способность обстрела дротиками (J). Они трактуются как кавалерийские отряды в целях движения. Для обстрела метательными снарядами они используют пешую строку, когда смежны с врагом или выполняют атаку удара и отхода стрелковым оружием с досягаемости в два шестиугольника; в противном случае трактуйте их как конные отряды с дротиками.

ИСТОРИЧЕСКОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: не совсем ясно в точности, почему германская кавалерия была столь «пресловута» и даже внушала страх (см. германские битвы в «Завоевании Галлии»). Это была «легкая» кавалерия, поскольку всадники почти не имели доспехов. Но их лошади были большие, и они действовали в

примечательном взаимодействии с «предзнаменными», легкой пехотой, почти точно так же, как некоторая кавалерия Густава Адольфа в 30-летнюю войну.

>> (10.5) КОЛЕСНИЦЫ

(10.51) Чтобы подходить для МБК столкновения за движение, отряд колесниц должен передвинуться по крайней мере на четыре шестиугольника вперёд во время фазы движения/обстрела метательными снарядами.

(10.52) Действующие колесницы, которые заканчивают свое движение в смежном с вражескими отрядами шестиугольнике, не могут совершать обстрел метательными снарядами.

(10.53) Атакующие колесницы автоматически уничтожены по завершении боестолкновения, если колесницы не обращают в бегство все обороняющиеся отряды, или обороняющиеся отряды — не застрельщики (SK/SK*) или другие колесницы (CH).

(11.0) ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

(11.1) УКРЕПЛЕНИЯ

(11.11) Укрепления представлены в ряде сценариев. Они включают ряд дополнительных предметов местности, которые оказывают значительное влияние на различные аспекты игры. Эффект этих местных предметов суммирован в диаграмме эффектов укреплений.

(11.12) По большей части укрепления затратны с точки зрения очков движения на пересечение. Обычно легче пересечь укрепленную сторону шестиугольника изнутри лагеря/форта, чем снаружи; это наиболее очевидно в случае башен. Движение через ворота проходит наиболее эффективно в колонне.

(11.13) Отряды не могут отступать, от них также не требуется наступать после столкновения, через укрепленную сторону шестиугольника. Слонам не разрешается заходить внутрь лагерей, и кавалерийские отряды не могут пересекать любую укрепленную сторону шестиугольника, кроме ворот. Кроме того, если отряд не имеет достаточно ОД, чтобы пересечь данную укрепленную сторону шестиугольника, он не может сделать это.

(11.14) Отряды могут вести атаки столкновением и обстрелом метательными снарядами в и из укрепленных сторон шестиугольника с ослабленным эффектом, как отмечено в диаграмме эффектов укреплений. ЗК проецируется через укрепленные стороны шестиугольника, однако боестолкновение — добровольно.

(11.15) Любой не-застрельщичий пехотный отряд в башне или на валу может обстреливать метательными снарядами смежный (только) шестиугольник, используя строку пращников (S) на диаграмме досягаемости и результатов обстрела. Прибавляйте один (+1) к броску кубика на обстрел метательными снарядами для всей подобной стрельбы.

(11.16) Диаграмма эффектов укреплений. См. диаграммы и таблицы.

(11.2) ДВИЖЕНИЕ В КОЛОННЕ

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА: чтобы не усложнять вещи, мы сделали движение в колонне необязательным, если оно не требуется конкретно отдельным сценарием.

(11.21) Когда задействованы, определённые типы отрядов (см. диаграмму эффектов местности), которые не смежны с вражеским отрядом, могут построиться в «колонну» (или перестроиться из

нее) по завершении движения. Смена построения стоит одно (1) очко движения. Для того, чтобы отряд использовал движение в колонне, он должен начать задействие в колонне.

(11.22) Отряды в колонне увеличивают ДД на один и способны избежать некоторых из негативных эффектов определённых местных предметов (см. диаграмму эффектов местности).

>> **(11.23)** Отряды в колонне должны равняться на сторону шестиугольника (не вершину), и только шестиугольник непосредственно у них по фронту — фронтальный. Для отрядов двойного размера игрок должен указывать (посредством маркера «в колонне»), где у отряда голова. Смена равнения осуществляется, когда объявляется перестроение в колонну (или из нее). Меняя построение из колонны на обычное, отряд всегда равняется согласно 6.11. Поэтому отряд двойного размера, который находится в колонне, перестраивающейся в обычное построение, теперь равняется в направлении, указанном верхней гранью фишки (с именем). Любой отряд размером в один шестиугольник, равняющийся на сторону шестиугольника, считается в колонне; маркер не нужен.

(11.24) Отряды в колонне передвигаются либо во фронтальный шестиугольник, либо во фланговые шестиугольники, смежные с фронтальным шестиугольником. Движение во фронтально-фланговый шестиугольник не считается сменой равнения. Отряды в колонне, желающие передвигаться, например, в тыло-фланговый шестиугольник, должны поворачиваться. Отряды двойного размера не могут поворачиваться; они могут только передвигаться. Все боевые штрафы за фланг/тыл применяются.

>> **(11.25)** У отрядов в колонне рейтинги КВ временно уменьшаются на два (-2). Отряды в колонне не могут ни начинать никакой тип боя (даже если во вражеской ЗК), ни передвигаться в смежный с вражеским отрядом шестиугольник. Если отряд в колонне атакован столкновением, по завершении этой атаки отряд автоматически возвращается в «боевое» построение. Отряд может быть развернут в любом направлении. Отряды в колонне не могут отступать перед боем.

(11.26) Отряды в колонне не могут группироваться.

>> **(11.27)** Отряды в колонне могут применять противодействующую смену равнения (согласно 6.15, и помните снижение КВ, отмеченное в 11.25), чтобы вернуться в «боевое» построение. Если успешен, отряд может подравняться к любой вершине, смежной со стороной шестиугольника, на которую он равнялся, будучи в колонне. Отряды, которые применяют противодействующую смену равнения из колонны, не могут использовать отступление перед столкновением в этот ход игрока.